

Suggestion de lieux pour villes et villages

- Voici des suggestions pour une inspiration de globale
- Une ville ne devrait pas essayer d'inclure tous les lieux énumérés.
- On suppose qu'une catégorie plus grande pourrait inclure plusieurs des emplacements suggérés de catégories plus petites.
- Les endroits importants au cœur de l'aventure devraient avoir 2 ou 3 caractéristiques fantastiques/mémorables ajoutées par le MJ.

Petit village, colonie ou avant-poste

- Articles de rareté 1 à 3
- Bazar des contrebandiers
- Magasin de ferraille ou de récupération
- Cantina
- Peu de véhicules à louer (s'il y en a)
- Petit avant-poste militaire ou base de reconnaissance
- Installation de communication à moyenne portée
- Premiers secours
- Poste de gendarmerie
- Cabane d'ermite
- Tour de guet
- Palissade et/ou remparts
- Plate-forme d'atterrissage et station de ravitaillement pour les navires de silhouette 1 – 3
- Baie de véhicules pour véhicules de silhouette 1 – 3

Grand village ou petite ville

- Articles de rareté 1 à 5
- Marché souterrain pour les articles soumis à des restrictions
- Nid d'épices
- Taudis et/ou quartier(s) de sans-abri et/ou "villes de tentes".
- Système(s) de transport en commun de base
- Entreprises de location de véhicules
- Banques et caissiers droïdes mobiles
- Petites et moyennes installations HoloNet (navigation/observation)
- Installations pour navires et véhicules de silhouette 1 – 4
- Hangar
- Aire d'atterrissage
- Garage / Baie pour véhicules terrestres
- Bâtiment pour la religion ou la réflexion
- Temple
- Église
- Observatoire stellaire
- Bibliothèque / médiathèque
- Retraite dans la nature
- Galeries d'art
- Commissariat de police
- Garnison militaire ou base de taille moyenne
- Multiples cantinas, tapas, buffets et restaurants
- Hôtel(s)
- Des écoles, peut-être une université
- Usines à petite et moyenne échelle
- Petit hôpital ou clinique
- Cybernétique de base
- Un ou deux quartiers chics
- Pourrait avoir un casino
- Installation de communication à plus longue portée
- Murs de la ville avec portes anti-souffle
- Passerelles avec ponts escamotables
- Rues à plusieurs niveaux avec ascenseurs à turbine (et sans garde-corps)
- Carnavals, foires ou cirques itinérants

Grande ville portuaire spatiale

- Articles de rareté 1 à 10
- Marché souterrain des articles à usage restreint : très probable
- Grand port spatial pouvant accueillir des vaisseaux de silhouette 1 à 5 (ou même plus grands)
- Plusieurs pistes d'atterrissage
- Hangars multiples
- Plusieurs garages de véhicules terrestres et baies de réparation
- Tours d'amarrage ou anneaux d'amarrage orbital pour les plus grands navires
- Plusieurs dépôts de carburant

- Systèmes de transport public avancés
- Installations HoloNet avancées (y compris la radiodiffusion)
- Multiples commissariats de police
- Grands complexes pour la religion ou la réflexion
- Cathédrales ou méga-églises
- Les temples palatiaux
- Mausolées monumentaux
- Parcs / espaces verts
- Les pièges à touristes
- Sanctuaire ou zoo pour animaux
- Musées
- Holo-parcs
- Vastes complexes commerciaux à l'intérieur et à l'extérieur
- Restaurants chics
- Casinos
- Hippodromes de course
- Fosse de gladiateur
- Salles de spectacle (danse, musique, comédie)
- Jardins de sculptures
- Fontaines animées
- Spectacles lumineux
- Pont d'observation / tours d'observation
- Établissements d'enseignement multiples à tous les niveaux d'apprentissage
- Stade de bal Nuna-Ball ou autres arénas sportifs
- Grands hôpitaux et cliniques multiples
- Cybernétique de luxe
- Installations de communication avancées
- Districts urbains clairement délimités (souvent divisés par classe de revenu)
- Palais, Demeures, Villas, etc.
- Banlieues de la classe moyenne
- Quartier d'affaires ou "centre-ville"
- Dédale de gangs et/ou grands ghettos
- Grande(s) base(s) militaire(s) - armée et marine
- District(s) industriel(s)
 - Laboratoires de recherche
 - Industrie lourde
 - Usines
 - Chantiers navals
 - Entrepôts et quais de chargement
- Pensez verticalement : à la fois en hauteur et en sous-sol.
- Générateur(s) de bouclier(s) à l'échelle de la ville
- Murs rideaux concentriques avec tours et portes anti-souffle / portails / ponts escamotables
- Passerelles pour piétons / promenades dans le ciel
- Couches sur couches de trafic plus rapide se divisent en autoroutes aériennes.
- Zones protégées contre les rayons
- Batteries défensives
- Vastes fosses à ciel ouvert dans les puits d'entretien, puits de ventilation colossaux, etc.
- Bâtiments et structures "animés" qui se transforment ou se déplacent, se translatent ou se reconfigurent d'une manière ou d'une autre.